

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemerintah melalui kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia menjadikan matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa pada semua jenjang. Hal tersebut dikarenakan matematika merupakan mata pelajaran penting. Baik secara langsung maupun tidak langsung, hampir semua mata pelajaran selalu berkaitan dengan matematika. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Tujuan pembelajaran matematika yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006) antara lain agar siswa memiliki kemampuan untuk memahami konsep matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah, dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Proses pembelajaran telah ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah No.41 Tahun 2007, yaitu sebagai berikut:

“Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Berdasarkan kutipan peraturan di atas, dapat dikatakan bahwa sudah seharusnya proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa. Menurut Purwa Atmaja Prawira (2013: 320), motivasi akan mendorong atau memberikan semangat

kepada siswa untuk memperoleh prestasi yang lebih baik. Sehingga siswa cenderung aktif ketika pembelajaran matematika. Apabila guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak cepat merasa bosan dalam pembelajaran tersebut.

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Sehingga penting untuk mengetahui dan memahami prestasi belajar peserta didik, baik secara perseorangan maupun kelompok. Fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam mata pelajaran tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Sebagaimana Nana Sudjana (2001: 22) menyatakan bahwa prestasi merupakan hasil dari sebuah kegiatan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Prestasi belajar merupakan indikator yang penting untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar.

Tinggi rendahnya prestasi belajar siswa juga akan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di samping proses pengajaran itu sendiri. Salah satu faktor yang kemungkinan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar adalah motivasi yang dimiliki peserta didik. Motivasi menurut Sardiman (2011: 75) merupakan kekuatan penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diharapkan akan tercapai. Menurut Hamzah B. Uno (2013: 27-29) peranan motivasi dalam belajar dan pembelajaran antara lain: (1) menentukan penguatan belajar; (2) memperjelas tujuan belajar; dan (3) menentukan ketekunan belajar.

Metode pembelajaran berbasis penemuan terbimbing adalah salah satu metode yang menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pembelajaran yang berbasis penemuan terbimbing dapat diberikan dengan alat bantu perangkat pembelajaran berupa lembar kegiatan siswa (LKS) yang dapat melatih kemandirian siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya. Dalam pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*), tugas guru adalah sebagai fasilitator, motivator, dan informator, dalam pelajaran matematika. Amin Suyitno (2004: 5) mendefinisikan *guided discovery* sebagai suatu metode pembelajaran dimana siswa diberikan bimbingan singkat untuk menemukan jawaban dari suatu permasalahan. Peranan guru lebih banyak menetapkan diri sebagai pembimbing atau pemimpin belajar dan fasilitator belajar.

Metode pembelajaran yang interaktif dan terpusat pada siswa sangat diperlukan agar siswa dapat terlibat dan antusias terutama dalam pembelajaran matematika. Slavin (2005: 8) menyatakan dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Terdapat bermacam-macam tipe pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah *Student Team Achievement Division* (STAD). Slavin (2005: 5) menyatakan bahwa penggunaan metode STAD sangat sesuai untuk mengajarkan bidang studi seperti matematika, berhitung, dan studi terapan, penggunaan dan mekanika bahasa, geografi dan kemampuan peta, dan konsep-konsep ilmu pengetahuan ilmiah.

Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru (Ali Hamzah dan Muhlisrarini, 2014: 163). Jika para siswa ingin agar timnya mendapatkan penghargaan tim, siswa harus membantu dan mendukung teman satu timnya untuk bisa menguasai materi serta melakukan yang terbaik untuk timnya. Para siswa bekerja sama setelah menerima penjelasan materi dari guru. Mereka diarahkan untuk bekerja secara berkelompok dan membandingkan jawaban masing-masing, mendiskusikan adanya perbedaan jawaban, saling memberikan argumen terhadap materi yang dipahami, serta saling membantu satu sama lain jika ada yang salah dalam memahami materi yang diberikan guru. Meskipun siswa boleh bekerja sama, tetapi siswa tidak boleh saling membantu dalam mengerjakan kuis. Tiap siswa harus menguasai materi untuk bisa berhasil dalam mengerjakan kuis. Tanggung jawab individu seperti ini memotivasi siswa untuk memberi penjelasan dengan baik satu sama lain, karena satu-satunya cara bagi tim untuk berhasil adalah dengan membuat semua anggota tim menguasai semua materi dan kemampuan yang diajarkan.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eric A. Ozomadu (2012) menunjukkan bahwa metode *guided discovery* lebih efektif daripada metode ekspositori di *Enugu State Secondary School*. Penelitian juga dilakukan oleh Fitria Yelni (2013) yang menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan metode *guided discovery* dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD memberikan pengaruh positif terhadap prestasi dan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kalasan, dimana siswa di sekolah tersebut sudah menunjukkan keaktifannya. Akan tetapi belum diketahui apakah metode *guided*

discovery dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD tersebut dapat dilaksanakan secara efektif apabila diterapkan di sekolah yang sudah terbiasa menggunakan metode ekspositori, dengan karakter siswa yang cenderung pasif pada saat pembelajaran. Salah satu contoh sekolah tersebut adalah SMP Negeri 1 Pakem.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengujicobakan keefektifan metode *guided discovery* dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) di SMP Negeri 1 Pakem, apakah metode tersebut lebih efektif jika dibandingkan dengan metode ekspositori jika ditinjau dari motivasi dan prestasi belajar matematika siswa.

B. Identifikasi Masalah

1. Variasi pembelajaran untuk mengoptimalkan keaktifan siswa.
2. Variasi pembelajaran untuk mengoptimalkan prestasi belajar siswa.
3. Variasi pembelajaran untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa.
4. Metode *guided discovery* setting STAD (*Student Team Achievement Division*) belum pernah diujicobakan di SMP Negeri 1 Pakem.
5. Belum diketahui apakah metode ekspositori merupakan metode pembelajaran yang paling efektif di SMP Negeri 1 Pakem.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada bagaimana keefektifan pembelajaran matematika dengan metode *guided discovery* setting STAD (*Student Team Achievement Division*) dan metode ekspositori, serta pembelajaran matematika dengan metode *guided discovery* setting STAD (*Student Team Achievement Division*) lebih efektif terhadap motivasi dan prestasi belajar dibandingkan dengan metode ekspositori.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah pembelajaran matematika dengan metode *Guided Discovery* setting STAD efektif ditinjau dari motivasi belajar siswa?
2. Apakah pembelajaran matematika dengan metode *Guided Discovery* setting STAD efektif ditinjau dari prestasi belajar siswa?
3. Apakah pembelajaran matematika dengan metode ekspositori efektif ditinjau dari motivasi belajar siswa?
4. Apakah pembelajaran matematika dengan metode ekspositori efektif ditinjau dari prestasi belajar siswa?
5. Apakah pembelajaran matematika yang menggunakan metode *Guided Discovery* setting STAD lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran matematika yang menggunakan metode ekspositori ditinjau dari motivasi belajar siswa?
6. Apakah pembelajaran matematika yang menggunakan metode *Guided Discovery* setting STAD lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran matematika yang menggunakan metode ekspositori ditinjau dari motivasi belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui keefektifan pembelajaran matematika dengan metode *Guided Discovery* setting STAD terhadap motivasi belajar siswa.

2. Mengetahui keefektifan pembelajaran matematika dengan metode *Guided Discovery* setting STAD terhadap prestasi belajar siswa.
3. Mengetahui keefektifan pembelajaran matematika dengan metode ekspositori terhadap motivasi belajar siswa
4. Mengetahui keefektifan pembelajaran matematika dengan metode ekspositori terhadap prestasi belajar siswa.
5. Mengetahui apakah pembelajaran matematika yang menggunakan metode *Guided Discovery* setting STAD lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran matematika yang menggunakan metode ekspositori ditinjau dari motivasi belajar siswa
6. Mengetahui apakah pembelajaran matematika yang menggunakan metode *Guided Discovery* setting STAD lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran matematika yang menggunakan metode ekspositori ditinjau dari prestasi belajar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat :

1. Bagi siswa
Diharapkan siswa dapat memiliki motivasi yang tinggi, sehingga prestasi belajar siswa juga meningkat.
2. Bagi guru dan lembaga pendidikan
Diharapkan guru dan lembaga pendidikan dapat memperoleh referensi tentang metode pembelajaran yang efektif agar digunakan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi calon guru

Diharapkan calon guru dapat lebih mengetahui metode manakah yang lebih efektif jika diterapkan sesuai dengan karakteristik siswa yang akan dididik nantinya.

4. Bagi akademisi

Dapat memberikan inspirasi dan referensi untuk penelitian pendidikan yang sejenis.